ヒント

TVゲームの題材と動機

2

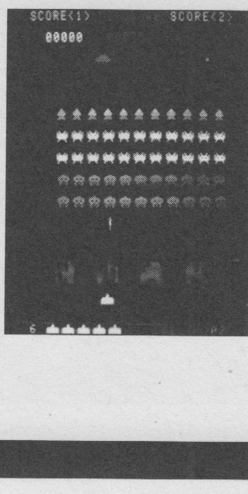
何をモチーフにして
TVゲームを創るか

TVゲームのアイディアを考える時は、何もないところから自然に湧いてくるものではありませんから、まず、きっかけになる何かを探すことから始めます。その何かが見つかると、アイディアが次第にはっきりとした形になっていくのです。それがモチーフであり、ゲームが出来上がるまでのよりどころになるのです。

TVゲームは、さまざまな要素が多層化して形作られ、技術的なノウハウだけでは、成り立たないものです。では、他に必要なものは何であるか？　答えのうちの1つは、制作の動機にあります。題材であったり、時代背景であったり、作り手の思想的背景であったり、少し形を変えて、ゲームの中に取り込まれています。プレイヤーが、そこに触れたとき、メッセージや情熱を感じたり、制作者の経験してきた生活が透けて見えてくることがあるのです。

ここで、再び『①スペースインベーダー』が、良い例になります。79年のあの頃、確かに『インベーダー』流行ったなあ、と思い出だけ残ってる人が多いはず。しかし、記憶をもう少し外側へ広げてみましょう。77年は『②スターウォーズ』が作られ、80年『スターウォーズ帝国の逆襲』とブームが起こる中、世界的に宇宙への憧憬が高まります。日本でも、77年に映画『③宇宙戦艦ヤマト』が公開されました。僕も、朝一で並んで観た思い出があります。79年に『④銀河鉄道999』も公開、松本零士的宇宙世界観が、中高生のアニメファンを中心に、ものすごい盛り上がりを見せます。そして『スペースインベーダー』登場は78年。つまり、こうしたブームとタイミングが一致してるのです。宇宙に何かありそうだ、という予感を、この時、世界のみんなが持っていた訳です。開発最初『スペースインベーダー』は、タンク戦のゲームだったといいます。戦車

①『スペースインベーダー』
日本のTVゲームの出発点ともなったシューティングゲームの古典。その熱狂ぶりは、喫茶店にテーブル筐体を持ち込ませ、ゲームセンターを「インベーダーハウス」と呼ばせるほどだった。このゲームを超えるほどヒットしたものは、まだないと言われている。（①78年②タイトー③業務用④シューティング）
©タイトー



②『スターウォーズ』『スターウォーズ　帝国の逆襲』
SFX技術を駆使した、SF映画の傑作。アカデミー賞で7部門を受賞。『スターウォーズ　帝国の逆襲』（80年）はその続編。3作目は83年に公開された『ジェダイの復讐』。

が真横に移動するのはどうも変だ、と懸案になってたところ、『スターウォーズ』が公開され、直接の影響を受けた訳です。インベーダーならどんな動きをしてもおかしくないし、たとえ撃って殺しても倫理的に大丈夫、という思考プロセスを経て、インベーダーを撃つTVゲームが生まれたのです。

早くも79年には、ポスト・インベーダーを狙ったゲームが出始めるんですが、そのほとんどは、やはり、というか何というか、スペース×××という名前で、宇宙ものでした。

『スペースアタック』『スペースパニック』『スペースゲリラ』『スペースチェイサー』『スペースファイアーバード』『スペースファイター』『スペースフィーバー』『スペースシーカー』『スペースストレンジャー』……枚挙にいとまがないほどです。

さらに、日本の宇宙ブームを象徴する例を挙げると、SNKの79年『オズマウォーズ』⑤では、『宇宙戦艦ヤマト』に似た、戦艦型の飛行物体が、自分の戦闘機にエネルギーを補給してくれるシーンから始まっています。

この辺りは、目線を引いてみると、歴史的に興味深いことが見えてきます。僕らの世代が体験するより、ずっと以前にも、すでに宇宙ブームがあったということです。50年代、アメリカで、スペースオペラものの流行があり、小説から、映画まで隆盛の時代を迎えま

---

③**『宇宙戦艦ヤマト』**
大ヒットしたテレビアニメ（74年）を劇場公開用に再編集したもの。以降、テレビ、映画、ビデオなどで、数多くの続編が作られている。原作・松本零士。

④**『銀河鉄道999』**
テレビ放映は78年。劇場公開は79年と続編『さよなら銀河鉄道999』が81年。

⑤**『オズマウォーズ』**
79年。降り注ぐ流星群（オズマ）を撃ち落とすシューティングゲーム。（①79年②SNK③業務用④シューティング）©SNK

す。特にSF映画は、B級と呼ばれるものも含め、各地の映画館で安く観ることが出来ました。それらを、子供の頃観ていたのが、まさしく若いルーカスだった訳です。だからそのルーカスが贈る『スターウォーズ』は、宇宙ものの再興であり、ブームを1周した後の2周目なのです。

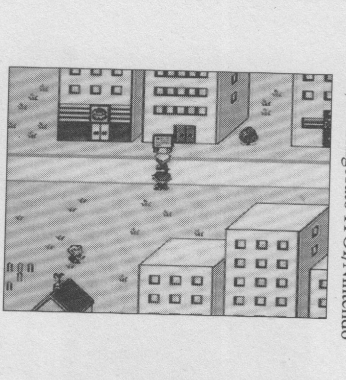
今度は少し理系に突っ込んで、宇宙とゲームの、実際のシンクロの仕方を検証してみましょう。TVゲームには、70年代から、大きなヒットが続いたにも関わらず、肝心のハードウェアはプアで、たいしたレベルでなかったのが現状です。それは、画面に表れていました。ゲーム画面全体が、いつでも真っ黒な地で、そこに、白色のラインでキャラクターが描かれました。全体を任意の色彩で塗るのは技術的に出来なかったのです。しかし、画面を塗りつぶさないことで、真っ黒いブラウン管の表面が、まるで宇宙の広がりのように見えてくる、あるいは白い点を書き入れることで星に見えてくるという、演出への昇華が起こりました。以上の『スペースインベーダー』の例は、まさしく時代を背景として、ゲーム制作の動機が生まれたと言えます。

・・・

次に、最近の例で89年の『マザー』⑥を検証してみます。

このゲームも人気がありますが、僕は、当初『マザー』をやった時

⑥『マザー』
コピーライターの糸井重里氏がディレクションした、ロールプレイングゲームの秀作。94年にスーパーファミコンで、5年ぶりの続編『マザー2』が発売され話題になった。（①89年②任天堂③ファミコン④ロールプレイング）©Shigesato ITOI/Nintendo



に、実は違う意味で興奮しました。
ゲーム最後の最後、ホーリーローリーマウンテンに、ギーグという1番悪い精神体が出てきて、主人公達は、ぎりぎりまで戦って負けそうになります。もうだめだ、とその時、「うたう」というコマンドが、画面上にポッと出てくるのです。
そして、「うたう」コマンドを選び、主人公達が歌い続けていくと、最後にギーグに勝つことができます。
何故、僕がそれを気に入らなかったというと、ロールプレイングゲームは、困難を突破するために、自分が様々な体験をし、パワーやテクニックをこつこつ積み重ねていくシステムです。それは『マザー』も例外ではありません。自分が1番戦いたい相手と対峙する時、僕らは、相手を倒せる自信が付いて、あるいはテクニックが身について挑む訳です。まさに、すべての努力が花開く時です。
『マザー』では、歌うコマンドが存在することを、プレイヤーは、最後まで知らないでゲームの世界を過ごします。そこで最後の最後、倒れそうになった頃合いで、ドカーンとお助け船のように、突然歌えるのです。それで、ここ1番を勝ってしまっては、自分が何10時間も費やして、培ってきたテクニックや超能力パワーは、一体何だったのだろう、どこで発揮したら良かったのだろう、と疑問が残ってしまうのです。ゲームデザインの基本ルールが成り立たないと、

このように多くのプレイヤーは、どうしていいかわからなくなり、迷う可能性がある訳です。
このことは、長く僕の中に引っかかっていましたが、最近、再び『マザー』について考えてみて、あそこのシーンで、歌うという行為に、特別な意味が込められていたのかも知れない、と思うようになりました。おそらく、糸井さんの若い頃は、学生運動などがあって、体制に対して戦いを挑んだりする時に、歌うということの意味が大きかったのではないか、と。糸井さんの心情として、歌うことによって自分にとっての困難を打ち崩していく形のクライマックスを演出させたのかも知れないと考えたのです。
何故最初、僕に、そこが解らなかったかというと、制作者である糸井さんより、僕が若造だったからだと思うのです。
ですから、『マザー』に関して、解釈の方向性が、年を追うごとに変化していっており、今、志しのあるゲームについて話す時、しばしば引き合いに出すゲームになっています。思想的背景というと、ちょっと話しがわかりにくいんですけど、糸井さんが見えてくる、ということではないですか。そういうゲームは、人の心に残ります。
TVゲームは、作り手の思想や、その時、作り手やメーカーが置かれていた社会的な背景が、色濃く影を残しているものです。『マザー』は、ゲームの構造を、ほとんど、そのまま『ドラゴン[7]

⑦『ドラゴンクエストⅡ』
大ヒットシリーズの2作目。パーティー制を初めて導入したことで戦略性に富んだ戦闘が可能になった。（①87年②エニックス③ファミコン④ロールプレイング）©エニックス・アーマープロジェクト・バードスタジオ・チュンソフト

クエストⅡ』から持って来る、というところから制作がスタートしました。そこには[8]糸井さんの動機となる背景があるからだ、ということを知っておかないと、誤解が起こるかも知れません。理由もなく『ドラゴンクエストⅡ』を踏襲したわけはなく、あの時代あの時、日本で最も売れ、話題を提供したロールプレイングゲームとして『ドラゴンクエストⅡ』は、魅力を持っていたのです。特に、糸井さんにとって、ゲームの世界の外側から、ゲームの世界は素晴らしいんだな、と求心力を持って、ぐっと引き込むパワーを『ドラゴンクエストⅡ』は持っていました。その強力な影響によって、TVゲーム制作へのクリエイティブが刺激を受けたという意味で、糸井さんは、オマージュを込めて、ゲームシステムを、ほぼそのまま使ったのです。だから、例えば『マザー』では、サイコキネシスを使うとPPが減ります、というルール自体の価値を語ることは、あまり意味をなさないのです。このゲームを読み解くには、ゲームシステムより、世界観を作っている、1つ1つの言葉の要素の中に、秘密があり、そこから作っている人のメッセージや、生き様を感じとることが出来るのです。

・・・

他に制作者の思想的背景が、かいま見えるTVゲームは、どのようなものがあるでしょう。多くのTVゲームにおいて、しばしば見

---

⑧糸井さん
糸井重里氏。コピーライター。「くうねるあそぶ」(日産セフィーロ)「インテリげんちゃんの、夏休み」(新潮文庫)など多くの名コピーを生み出している。

られるのは、もっと手前のものです。要するに変わったことをやりたいんだ、というエネルギーで突っ走る段階です。『暴れん坊天狗』のような、アメリカに復讐しに行く日本の天狗の話や、ありえないほど、極端で破天荒なエピソードで綴る⑨『東方見聞録』というゲームが印象に残っています。このタイプのゲームは、思想よりは、むしろギミック、つまり手品をするのと似たような驚かしが狙いなのです。ギミック派が一段落して、制作手法もこなれると、おそらく本腰を入れてクリエイティビティを発揮する作り手が出てくるでしょう。今後は、かつて映画メディアが100年かけて辿ったのと同じようなプロセスを、TVゲームは10年程度の猛スピードで経ることになると思います。

もう1つ。作者の社会的態度が、何らかの形でTVゲーム内に表現されることがあります。

ロールプレイングゲームなどでは、主人公が王様につくか、革命軍に入るか、2つの道を選択する局面が見受けられますが、要はゲームの中で、正義と悪、倫理観みたいなことを、プレイヤーに問いかけたいわけです。これは現在のとてもオーソドックスな社会的態度が出てるパターンです。また⑩『シム・アース』のように、ガイアを主体にした地球環境が作者の考え方であるとか、⑪『シム・シティ』のアメリカの象徴的な都市計画の考え方を、僕たちはゲーム

---

⑨『東方見聞録』
奇抜なストーリーがウリのアドベンチャーゲーム。88年にファミコンで発馬された。(①88年②ナツメ③ファミコン④アドベンチャー) ©NATSUME

⑩『シム・アース』
『シム・シティ』のウィル・ライト氏の作ったシミュレーションゲーム。原始の地球の環境に干渉し、地球上に生命体や文明が築き上げられていく様をシミュレートしていく。(①91年②イマジニア③スーパーファミコン④シミュレーション) ©1990/1991 Maxis and Will Wright All rights reserved.

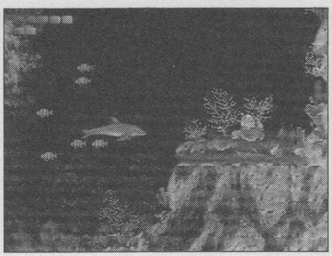
⑪『シム・シティ』
プレイヤーは市長となり、市の方針を決定。それによって、街が発展したり荒廃したりする、箱庭的シミュレーションゲーム。ゲームデザイナーのウィル・ライト氏は『シム・ライフ』(92年)『シム・アント』(93年)『シム・シティ2000』(93年)などを作りだし、これらは「シムもの」と総称されている。(①90年②フォア・チューン③パソコン④シミュレーション)

画面を通して感じとる訳です。このタイプは、海外のソフトに比較的多く見られますが、国民のメンタリティが関わっている気がします。『エコー・ザ・ドルフィン』[12]もいい例。タイトルを見ただけで、この制作者がいいたいことがわかってくるようです。ただ、実際のゲームが始まってみると、動物同士が争い闘うのが展開の支柱で、プレイヤーは遊んでいるうちに、どうもエコロジーというテーマから離れていく印象もありまして、違和感が残ります。たぶん、思想をゲームできっちり語るには、まだ技術と手法のバランスがこなれていないのですね。

・・・

でも、ある純然たる動機をもってTVゲームを創る人が、緩やかにでも増えていくなら、真のゲーム文化の成熟の時代がやってくると思います。僕自身、思想的背景を感じさせるゲームは、まだ多くはないと考えています。糸井さんの『マザー』は良かった、宮本[13]さんの『ゼルダの伝説』は良かった。他は?と言うと何かあったかな、という物足りなさがあります。はて、原因は何だろう、というと、これも根深くて、主に2つあると思うんですが、1つは、やはり取り立てて考えないまま、創られるTVゲームが確かにある、ということ。まねゲーム、追っかけゲームなどの、志しに疑問が残るタイプ、あるいは、かつて確かに存在したコピー品、海賊品などの

⑫ **『エコー・ザ・ドルフィン』**
イルカを操作して、行方不明となった仲間たちを探すアクションゲーム。イルカの流麗な動きは、特筆に値する出来。(①93年②セガ・エンタープライゼス③メガドライブ④アクション) ©SEGA



⑬ **宮本さん**
宮本茂氏。任天堂情報開発部プロデューサー。『マリオの生みの親として世界的に有名。『ドンキーコング』『ゼルダの伝説』など、大ヒットしたTVゲームが多数。

類。TVゲームがビジネスとしてある限り、実は、多くの作り手の意識から、こういう思考の誘惑から逃れられないでいるのです。そして、僕らがこうしている今も、TVゲームなんて、こんなものだろうと思いながら創っている人が、確かにいると思います。

もう1つは、思想的背景や社会的背景の裏打ちが強くあって生まれたTVゲームであるにも関わらず、それを受け手に感じさせない何かが働いているということです。たとえば、日本の会社システムが、個人の思いや情熱を断ち切っていることがあるように思います。⑭鈴木裕氏だって最近ではないでしょうか。鈴木さんが、僕はこれこれこういうことを考え、こういうものを作るのだ、と話せば、そうか、と思うけれども。仮に、あの人が出てこなければ、セガがあるTVゲームを出す以外、誰が作って、何故作られたのかということは、一切僕らには解らないわけです。

鈴木さんの『⑮ハングオン』を作って『⑯アウトラン』を作って、その後も、立体ものを追求してきて、ここへ来たんだ、という話がなければ、単にここに『⑰バーチャファイター』があるだけなんです。

それは、会社組織が、ゲームを構成する原動力を隠すシステムを作ってる気がします。TVゲームが特殊な優秀な能力を必要とする職業であるゆえに、業界の中で多くの人が、会社から会社へ移ってい

---

⑭**鈴木裕氏**
セガ第二AM研究開発部・部長。85年に初の体感ゲーム『ハングオン』発表後、『アウトラン』(86年)『アフターバーナー』(87年)など、次々と体感ゲームの傑作を作り続けている。現在『バーチャファイター3』を開発中。

⑮**『ハングオン』**
世界初の体感ゲームと言われるバイクのレースゲーム。バイクを型どったシートに跨り体を左右に傾けることで、自機を操作する操作系が注目を集めた。(①85年②セガ・エンタープライゼス③業務用④ロールプレイング)
©SEGA

⑯**『アウトラン』**
体感ドライブゲームの傑作。超ロングヒットを記録した。コースの途中に分岐があったり、BGMを選べたりと、「ドライブらしさ」が随所に盛り込まれている。(①86年②セガ・エンタープライゼス③業務用④ロールプレイング) ©SEGA

⑰**『バーチャファイター』**
ポリゴンで作られた対戦格闘ゲームの元祖。

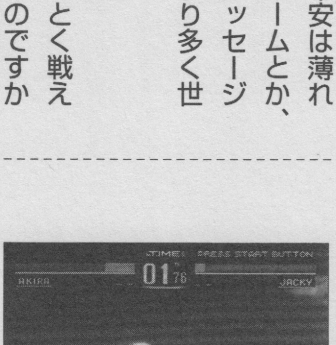
業界の中で多くの人が会社から会社へ移ってい

る。ヘッドハンティングです。良いことなのか、悪いことなのか、僕にはわからないけれども、優秀な人間が、外部へ流出していくのを防ぐために、TVゲームの生まれいずる過程や情報部分を、会社組織自体が隠してきたといえます。今、少しそのような不安は薄れているのか、むしろ、作り手の強いメッセージを感じるゲームとか、きちんと発言する制作者が増えてるようです。すると、メッセージの打ち出しのはっきりしたTVゲームが、これからは、より多く世に出てくると思います。

・・・

TVゲームを作るには、時間がかかるので、そこでしぶとく戦える精神力がいると思います。手軽に作っている訳ではないのですから。僕自身、『クインティ』で3年、『ポケットモンスター』で6年かかっています。その間、鬼のように創りまくっていた訳でもなく、やっぱりムラがあって、あまり手に付かない時も、がむしゃらにやっている時期もあって、どうにか完成します。いいたいことをきちんというものを作るには、ある濃密な思考の時間や、アイディアを発酵させる時間が、必要だと思います。情熱を持って、良いゲームを創ろうとしてる人は、⑱ヨッシーアイランドなど任天堂のゲームが、そういう過程を経て世に出てきていることを、もっと知るべきだと思います。こなれた大作を、3カ月や半年で、お手軽に作って

ポリゴンで作られた対戦格闘ゲームの元祖。必殺技を排除したスタイルが多くのゲームファンに受け入れられた。（①93年②セガ・エンタープライゼス③業務用④アクション）
©SEGA



⑱『ヨッシーアイランド』
ヨッシーを主人公にしたアクションゲームの傑作。高速計算を可能とする「スーパーFXチップ」を積み、手描き風のグラフィックや、回転や拡大・縮小をふんだんに取り入れたゲーム性を実現している。（①95年②任天堂③スーパーファミコン④アクション）
©Nintendo

いる訳はないのです。